BACKGAMMON

(BACKGAMMON)

INSTRUCCIONES DE JUEGO





ATARI®

 A Warner Communications Company

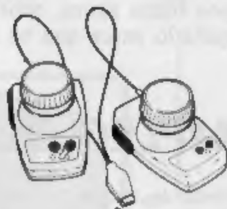
AUDELEC : Compás de la Victoria, 3 - Tel. 25 94 95
Telex 77372 - Ap. de Correos 597 - MALAGA

BACKGAMMON





Utilice un juego de controles de raquetas standard con esta cassette. Conecte el cable del control firmemente al enchufe hembra LEFT CONTROLLER en la parte trasera de su Sistema Video Computadora. Coja el Control con el botón rojo a su izquierda, hacia la pantalla del televisor. Vea la Sección 3 de su Manual de Instrucciones para más detalles.



NOTA: Apague la consola al introducir o quitar una cassette. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su Sistema Video Computadora Atari.

BACKGAMMON

En una u otra versión, el Backgammon se ha jugado en distintas partes del mundo durante más de 5.000 años. Es posible que sea el juego de guerra más antiguo que sigue jugándose. En antiguos escritos se ha sugerido que se creó el juego originalmente para entretener a soldados para la lucha, ya que el Backgammon tiene todas las complejidades de cualquier juego de guerra: estrategia, posición y coordinación. Es un juego tanto de habilidad como de azar, lo cual probablemente justifique su longevidad.

Hasta ahora, el más antiguo de sus antepasados se remonta a la antigua Sumer. Los faraones egipcios tenían un juego parecido. Se encontraron tableros durante las excavaciones de la tumba del Faraón Tutankamon que se parecen al Backgammon. Los antiguos griegos y romanos jugaban distintas versiones, que se mencionaron en muchos de sus escritos. Se jugó una clase de Backgammon en Oriente Medio mucho antes de las Cruzadas, de hecho se cree que los Cruzados trajeron ese juego a la Gran Bretaña, donde prosperó en los siglos 8 y 9.

La referencia escrita más antigua del nombre Backgammon se hizo en 1645 en una descripción de un juego que se parecía mucho al backgammon que se juega hoy en día. Las reglas del juego moderno las estableció Edmond Hoyle en 1743.

El objetivo de todas las variaciones del juego, desde sus principios hasta ahora, consiste en mover las fichas por el tablero y quitarlo antes que su adversario.

EMPLEO DEL CONTROL

Cuando le toque mover sus fichas aparecerá un indicador amarillo. Gire el mando del control hasta que el indicador esté en el punto desde el cual quiere mover su ficha. Pulse el botón rojo del Control; éste cogerá la ficha y Vd. podrá moverla por el tablero, girando el mando. Para poner la ficha en el punto deseado, vuelva a pulsar el botón rojo. La computadora no le permitirá colocar una ficha en un punto que no le corresponda a los números dados.

Si, después de tirar los dados, encuentra que no puede mover parte alguna, pulse el botón rojo de control. Volverán a tirarse los dados de su adversario.

COMO JUGAR

Pase por las variaciones de la cassette de Backgammon apretando el pulsador de selección de juego de su consola de Sistema Video Computadora. (Vea la última página para las descripciones de cada variación). Para el «juego normal», los programadores de dificultad derecho e izquierdo han de estar en la posición «A». Para empezar a jugar, apriete el pulsador de Inicio de Juego.

NOTA: Se explicarán las otras funciones de los programadores de dificultad más adelante.

Tablero exterior blanco

Dado para buscar

Dados

Tablero exterior rojo

MOVIMIENTO DE LAS FICHAS BLANCAS

MOVIMIENTO DE LAS FICHAS ROJAS

Separador

Tablero interior blanco

Indicador

Tablero interior rojo

EL TABLERO

El tablero de Backgammon se divide en dos partes o campos. El divisor se conoce por el separador. El campo interior es la parte inferior del campo de juego; el campo exterior es la parte en lo alto del campo de juego.

Cada campo también se divide en dos partes. La meta o campo interior del jugador rojo está en la parte inferior derecha del campo de juego; la meta o campo interior del jugador blanco se encuentra en la parte inferior izquierda. El campo exterior del primero está en la parte superior derecha, y el del segundo en la parte superior izquierda.

Los campos interior y exterior de cada jugador tienen 6 puntos. Los puntos son los lugares en los que Vd. pone sus fichas al moverlas por el tablero. A modo de referencia, cada punto está numerado, empezando por la numeración en el campo interior de cada jugador. El lado blanco está numerado del 1 al 12, empezando en la parte inferior izquierda del tablero; el lado rojo está numerado del 1 al 12 empezando en la parte inferior derecha del tablero.

LAS JUGADAS

Las jugadas se rigen por los tiros de los dados. Al comienzo del juego, cada jugador tira un dado (esto lo hace automáticamente la computadora). El jugador con el número más alto sale primero, utilizando los números de los dos dados. En el campo de juego, el dado izquierdo es del jugador blanco, y el derecho el rojo, para el primer tiro. El color de los dados corresponde al jugador que ganó el tiro y que empezó a la partida. Después de la primera jugada, cada jugador tira y mueve alternativamente.

Cuando el Programador de dificultad derecho está en posición «A», la computadora le tirará los dados; estando en la posición «B», Vd. puede emplear sus propios dados y señale los números a la computadora. Gire el mando del control y cambiará el número del dado izquierdo. Cuando tenga el número que quiere señalar, pulse el botón rojo del control. Entonces señale el segundo número en el dado derecho y pulse el botón rojo. La computadora admitirá el tiro y podrá realizar su jugada de acuerdo con lo que ha tirado.

En partidas de una persona, la computadora jugará con las fichas rojas.

El jugador blanco debe mover sus fichas en sentido opuesto a las agujas del reloj por el tablero, quitando las fichas del tablero del campo interior blanco. El jugador rojo tiene que mover sus fichas en el sentido de las agujas del reloj por el tablero, quitándolas del campo interior rojo.

Las fichas se mueven por los puntos según los números de los dados. Cada jugador ha de considerarse individualmente, pero pueden emplearse para una de las fichas, o ambas. (Por ejemplo, un tiro de 5-3 le permitirá a un jugador mover una ficha cinco puntos y otra tres, o bien el jugador podría mover una ficha cinco puntos y luego tres más).

Cuando hay sólo una ficha en un punto, esto se conoce por una mancha. A un punto que no tenga ficha ni mancha, se le llama abierto. Un punto con dos o más fichas se le conoce por hecho o cerrado. Las fichas de los dos jugadores no podrán estar nunca en un mismo punto al mismo tiempo.

Estando un punto cerrado, una ficha del otro jugador no puede moverse a ese punto. Sin embargo, un jugador puede pasar por encima de un punto cerrado si tiene los números suficientes en los dados. (Si un jugador ha tirado 5-3 y se encuentra cerrado el punto 5, no podrá contarse cinco puntos y luego tres; no obstante, podrá mover la ficha tres puntos y luego cinco).

Los jugadores tienen que utilizar los números de ambos dados siempre que puedan. Si pueden utilizarse únicamente para un dado, deberá ser el dado con el número más alto.

Si cierra seis puntos consecutivos en cualquier parte del tablero, habrá conseguido un *primo*. Su adversario no podrá pasar por el primo hasta que Vd. lo abra moviendo fichas o creando un punto abierto. La explicación dada en la sección «El Separador» le demostrará por qué es una buena estrategia hacer un primo en su campo interior.

EL SEPARADOR

Si un jugador cae en una mancha de su adversario, se dá en su mancha, que significa que la ficha que estaba en el punto pasa al separador. Cada vez que se haya dado en una ficha y se haya puesto en el separador, ésta deberá volver a entrar en el tablero, en el campo interior de su adversario. (El jugador blanco entra en el campo interior derecho inferior; el rojo en el interior izquierdo inferior).

Una ficha puede entrar únicamente en un punto abierto cuyo número ha figurado en un dado. Si hay una mancha del adversario en un punto de entrada, la ficha entra en ella quitándose y poniéndose en el separador. No puede emplearse el total de los dos dados para meter una ficha.

Hasta que se hayan metido todas las fichas que están en el separador, un jugador no podrá mover las otras fichas del tablero. Si un tiro no permite que se meta la ficha, se pierde el turno. Las fichas no pueden entrar en puntos cerrados. Si un tiro permite meter la ficha y ya no quedan otras en el separador, el resto del tiro podrá utilizarse para mover otras fichas por el tablero. Se dice que un jugador está excluído, si todos los puntos de entrada están cerrados y es por ello por lo que es una buena estrategia hacer un primo en su campo interior. Entonces si da en una mancha de su adversario, su ficha no podrá meterse hasta que se deshaga el primo. Esto da tiempo para mover fichas a su campo interior y para empezar a quitarlas mientras que su adversario se queda parado en el separador.

DOBLES

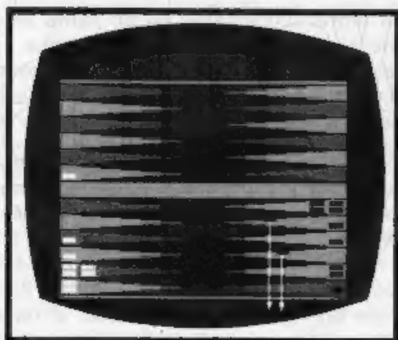
Los dobles se dan cuando un número doble (por ejemplo 3-3). Cuando suceda ésto, el jugador deberá mover el número de los dados cuatro veces. Puede mover una ficha cuatro veces o cual-

quiera otra combinación de fichas que Vd. quiera. Si no puede mover todas las combinaciones, los dados pasan a su adversario.

QUITAR LAS FICHAS

En cuanto un jugador tenga todas las 15 fichas en su campo interior, empieza a quitarlas. Este es el objetivo del juego. Una vez que se ha quitado una ficha del tablero, no vuelve a jugarse. El primero de los jugadores en quitar todas sus fichas es el ganador.

Una ficha puede quitarse cuando el número de puntos restante es el mismo que el número en los dados. (Por ejemplo un tiro del 5-3 quitará una ficha del punto cinco y otra del tres). Si el tiro es más alto que cualquiera de los puntos ocupados, las fichas pueden quitarse del punto más alto que tenga. (Si el jugador tiene dos fichas en los puntos 2 y 3 y se tira 5-3, se podrán quitar ambas fichas del punto 3).



Un jugador puede emplear todo el tiro o parte de él para mover fichas en su campo interior en vez de quitarlas. (Con un tiro 1-2, un jugador puede mover una ficha del punto 5 al punto 3 y otra del punto 2 al punto 1). Los tiros dobles también pueden jugarse en esta forma.

Si su adversario tiene fichas en su campo interior o en el separador, y Vd. ha empezado a quitar las suyas, le será ventajoso dejar el menor número posible de manchas. Recuerde que si juega ambos números de los dados, no importa en qué orden se juegue.

En este diagrama, Vd. tiene una mancha en su punto 5 y tira un 5-1. Si quita una ficha del número 5 con el número más alto, seguirá dejando manchas en los puntos 3-4 ya que tiene que jugar en los números del tiro (lo cual significará que su segunda jugada moverá una ficha del punto 4 al 3). En vez de eso, su mejor jugada consiste en mover la ficha del punto 5 al 1 (poniéndola en el punto 4 con sus otras dos fichas), y luego quitarla jugando el número más alto, el 5. De esta forma no habrá dejado mancha alguna en su campo interior. Otra vez se trata de que Vd. pueda jugar los dados en cualquier orden según la mejor forma de mover.

DADO PARA DOBLAR (Doblador)

El Backgammon ha disfrutado de distintos grados de éxito a lo largo de su historia. El juego estaba perdiendo popularidad en Estados Unidos en los primeros años del siglo, hasta que se introdujo el dado para doblar en 1920. Hasta la innovación podría determinarse el resultado del juego desde los primeros tiros. Se seguía jugando de todas formas, ya que en todo juego de dados, siempre existía la posibilidad de que surgiera algo inesperado. Sin embargo, la mayoría de las veces los juegos se hacían aburridos.

El Backgammon es uno de los pocos juegos de envite en los que puede verse lo que tiene el adversario en todo momento. El dado para doblar introdujo la estrategia del «Bluff» y del juego psicológico que se encuentra en forma parecida en otros juegos de envite. El factor «juego de azar» siempre se encuentra presente debido al empleo de los dados. Un jugador hábil puede jugar con uno menos hábil debido a la suerte de los dados, pero con el dado para doblar, el más hábil no perderá tanto.

Como juego de envite, el Backgammon se juega por una apuesta básica, acordada antes de empezar a jugar. El dado para doblar (se representa por el número en la parte superior izquierda del campo de juego) empieza en 1. Esto significa que los jugadores están jugando la apuesta original. Cada vez que se dobla, este número cambia (2, 4, 8, 16, 32, 64) — 64 veces la apuesta original, es la mano, cantidad posible por la que se puede jugar.

Después que el jugador que sale haya completado su juego, la jugadora le preguntará al adversario YES DBL o NO DBL. Girando el mando del control al YES DBL y pulsando el botón rojo, el adversario ha propuesto doblar la apuesta, y el dado para doblar señalará un 2.

El primer jugador tiene la posibilidad de aceptar o no el doblar.

Para aceptar gire el mando del control al YES ACC y pulse el botón rojo del control. Entonces se tirarán los dados para el turno de su adversario.

Para negarse, gire el mando al control NO ACC y pulse el botón rojo. Aquí terminará el juego. Para empezar otro nuevo, apriete el Pulsador de Inicio del Juego.

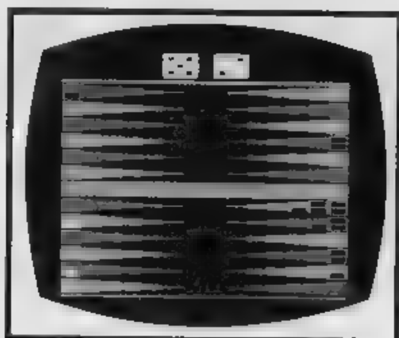
Al proponer doblar la apuesta y si su adversario acepta el doblar, le «pertenecerá» a él. Le tocará a su adversario volver a doblar cuando le sea ventajoso.

Si su adversario propone volver a doblar la apuesta y Vd. acepta, el doblar le «pertenecerá» a Vd. y podrá volver a proponer doblar cuando crea que puede ser ventajoso para Vd. El jugador al que le pertenece el dado para doblar es señalado por el color del número (que representa el doblador) en la parte superior del campo de juego. (Si es rojo, le pertenece al jugador rojo; si es blanco al jugador blanco).

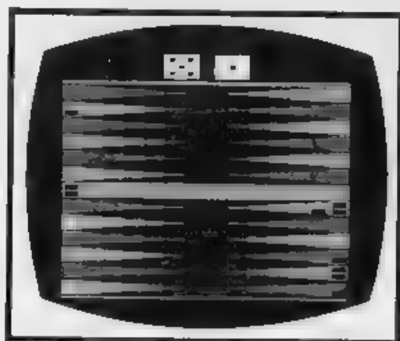
En juegos de una persona, si la computadora decide proponer doblar, sólo pregunta YES ACC o NO ACC. Si Vd. tiene el doblador en su posesión y quiere doblar la apuesta contra la computadora, señale YES ACC cuando aparezca en la pantalla. La computadora seguirá jugando si acepta, o dejará de jugar si lo rechaza.

En juegos tanto de una persona como de dos, si ninguno de los jugadores dobla durante la partida, el dado para doblar permanecerá verde y se verá un número 1 en la pantalla. En los juegos de 2 personas, la computadora seguirá preguntando a cada jugador si quiere proponer doblar.

GAMMON Y BACKGAMMON



Si uno de los jugadores ha quitado todas sus fichas y su adversario no ha quitado ninguna, el juego se conoce por un gammon. El adversario pierde dos veces la apuesta (multiplicado por lo indicado en el doblado).



Si un jugador ha quitado todas sus fichas y su adversario aún tiene fichas en el separador o en el campo interior del jugador, el juego se conoce como un Backgammon. El adversario pierde tres veces la apuesta, (multiplicado por lo indicado en el doblador). Un backgammon con jugadores hábiles se da con poca frecuencia.

Si aparece que a Vd. le van a ganar con un backgammon o gammon, es aconsejable rechazar si su adversario propone doblar y retirarse del juego.

MODO PARA COLOCACION DE FICHAS

Se han mencionado que los programadores de dificultad izquierdo y derecho han de estar en la posición «A» para jugar normalmente. Para crear un modo para la colocación de fichas, en el que puede coger las fichas una a una y ponerlas en distinta posición alrededor del tablero, lleve el programador de dificultad izquierdo a la posición «B».

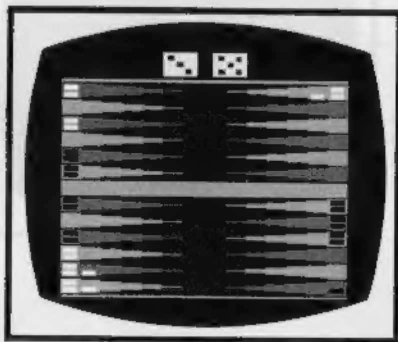
Utilice el control que le corresponda al color de los dados en la pantalla cuando esté jugando en el modo de colocación de las fichas. Este modo le permite resolver problemas o elaborar estrategias específicas. Lo mismo que jugando normalmente, la computadora no permitirá que una ficha de un color se ponga en el mismo punto ocupado por otra cuando esté moviendo las fichas del tablero.

Lleve el programador de dificultad izquierdo de vuelta a la posición «A» para empezar o seguir con el juego normal. Cuando se vuelva a juego normal, las fichas que correspondan al color y a los números en los dados han de moverse, antes de que la computadora vuelva a tirar los dados.

JUGADA ILEGAL

NORMALMENTE LA COMPUTADORA NO LE PERMITIRA REALIZAR NINGUN MOVIMIENTO ILEGAL. Sin embargo existe una situación determinada en la que la computadora le permitirá mover ilegalmente, empleando el número de un dado, aunque no haya punto abierto alguno que corresponda al número en el otro dado.

Al suceder ésto, el juego entra en un estado temporal de suspensión.



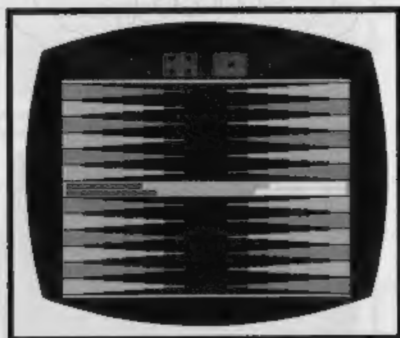
Observe cómo las fichas blancas están colocadas en el diagrama. Para este ejemplo, suponga que se tira un 3-5 para el jugador blanco. Si lo primero que hace el jugador es utilizar el 3 para mover una ficha del punto blanco al punto nueve blanco, la computadora admitirá la jugada aunque fue ilegal.

Ya no hay puntos abiertos donde el jugador pueda colocar las fichas, para utilizar 5 que le queda. La computadora permitió la primera jugada y está esperando la segunda, la cual no resulta posible.

En estas circunstancias, la jugada correcta del jugador blanco hubiera sido mover una ficha del punto 12 rojo al punto 10 blanco (empleando el 3), y luego del punto 10 blanco al 5 blanco (utilizando el 5).

Si ocurre en una partida una jugada ilegal como ésta, existen dos soluciones posibles. La primera consiste en utilizar el modo de colocación de las fichas (programador de dificultad izquierdo a la posición «B»), devolver las fichas blancas a sus posiciones anteriores y realizar la jugada correcta. La otra consiste en apretar el Pulsador de Inicio de Juego y comenzar otra partida.

ACEY DEUCEY



Esta variación fue desarrollada por miembros de la márina estadounidense. Se parece a algunas de las versiones jugadas en algunas de las zonas del Mediterráneo, lo que sugiere que tuvo sus inicios en esa región. Las reglas de Acey Deucey pueden variar de barco en barco y hasta de jugador en jugador. No están generalizadas como las del Backgammon.

En la versión de Atari, todas las fichas empiezan estando en el separador, y pueden meterse en cualquier momento, según los dados. No hace falta meter otras fichas del separador antes de que pueda moverse otra, incluso si esa ficha se alcanzó y se envió al separador.

Las otras reglas del Backgammon, se aplican en cuanto a mover las fichas por el tablero, a puntos abiertos y cerrados, a dar en una mancha, a quitar las fichas y a doblar.

Un tiro de 1-2 (Acey Deucey) le permitirá al jugador escoger los dobles que le sean ventajosos. Después de mover los dobles, el jugador es recompensado por otro tiro de los dados.

Después de tirar 1-2 (Acey Deucey), gire el mando de control y señale el número del dado izquierdo, entonces pulsar el botón rojo.

El dado derecho cambiará, señalando el mismo número que el dado izquierdo. Vuelva a pulsar el botón rojo y juegue el doble. Después de la última jugada de su doble, la computadora volverá a tirar los dados para Vd. y podrá hacer otra jugada.

Si, después de jugar su doble, vuelve a tirar 1-2, (Acey Deucey), puede mover otra vez (1-2), y escoger el otro doble.

El programador de dificultad deberá estar en la posición «A» cuando esté jugando el Acey Deucey.

ATARI
SELECCION DE CASSETTES

Modelo	Descripción	Controles de Mando
CX2600	VIDEO COMPUTADORA (CONSOLA)	
CX2601	COMBATE (COMBAT)	J
CX2602	BATALLA AERONAVAL (AIR-SEA BATTLE)	J
CX2604	GUERRA DEL ESPACIO (SPACE WAR)	J
CX2605	PISTOLEROS (OUTLAW)	J
CX2606	CARRERAS DE PERSECUCION (SLOT RACERS)	J
CX2607	BOMBARDEO DE CAÑON (CANYON BOMBER)	P
CX2611	CARRERAS DE INDIANAPOLIS (INDY 500)	S
CX2612	CARRERAS DE CALLES (STREET RACER)	P
CX2613	AVENTURA (ADVENTURE)	J
CX2616	PELE FUTBOL (PELE SOCCER)***	J
CX2617	BACKGAMMON (BACKGAMMON)	P
CX2618	TRES EN RAYA TRIDIMENSIONAL (3-D TIC - TAC - TOE)	J
CX2620	PROGRAMACION BASICA (BASIC PROGRAMMING)	K
CX2621	JUEGOS OLIMPICOS VIDEO (VIDEO OLIMPICS)	P
CX2622	FRONTENIS (BREAKOUT)	P
CX2623	BEISBOL (HOME RUN)	J
CX2624	BALONCESTO (BASKETBALL)	J
CX2625	FUTBOL AMERICANO (FOOTBALL)	J
CX2626	MINI GOLF (MINIATURE GOLF)	J
CX2627	BALA DE CAÑON HUMANO (HUMAN CANNONBALL)	J
CX2628	BOLERA (BOWLING)	J
CX2629	PARACAIDISTA (SKY DIVER)	J
CX2630	CIRCO ATARI (CIRCUS ATARI)	P
CX2631	SUPERMAN	J
CX2632	INVASORES DEL ESPACIO (SPACE INVADERS)	J
CX2633	CONDUCCION DE NOCHE (NIGHT DRIVER)	P
CX2634	GOLF	J
CX2635	POLICIAS Y LADRONES (MAZE GRAZE)**	J
CX2636	DAMAS VIDEO (VIDEO CHECKERS)*	J
CX2637	EVITA EL CHOQUE (DODGE 'EM)*	J
CX2641	CERCADO (SURROUND)	J
CX2642	GANE A LA COMPUTADORA (A GAME OF CONCENTRATION)	K
CX2643	DESCIFRADOR DE CODIGOS (CODEBRAKER)	K
CX2644	CAPTURA DE BANDERAS (FLAG CAPTURE)	J
CX2645	AJEDREZ VIDEO (VIDEO CHESS)	J
CX2652	CASINO	P
CX2661	DISTRAIGASE CON NUMEROS (BASIC MATH)	J
CX2662	HANGMAN (HANGMAN)	J
CX2664	JUEGOS DE INTELIGENCIA (BRAIN GAMES)	K

***DISPONIBLE MARZO 1981.
**DISPONIBLE FEBRERO 1981.
*DISPONIBLE ENERO 1981.

CX50	MANDOS DE TECLA O DIGITALES (KEYBOARD CONTROLLER PAIR) son los señalados con «K».
CX20-01	MANDOS DE VOLANTE (SPECIAL CONTROL) son los señalados con «S».
GX30-04	MANDOS DE RAQUETA (PADDLE-CONTROL) son los señalados con «P».
CX40-04	MANDOS DE PALANCA (JOYSTICK) son los señalados con «J».